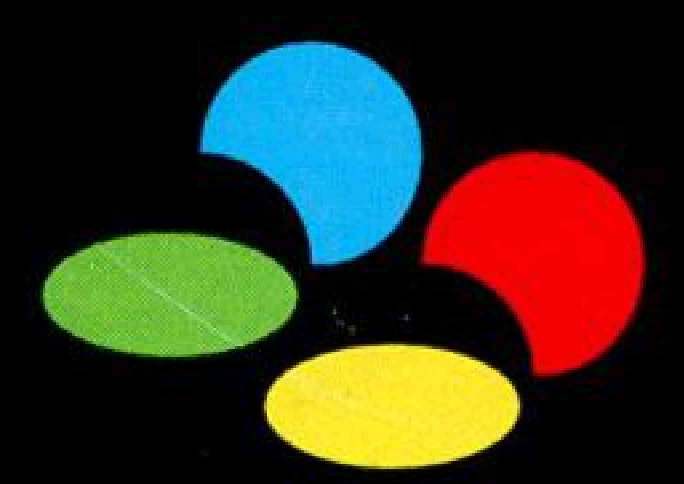
SNSP-ACGP-FAH

Disney
Pinocchio

© Disney



MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING







ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE CE JEU AVANT D'UTILISER LA CONSOLE NINTENDO OU LES CARTOUCHES.



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir acheté la cartouche de jeu PINOCCHIO* pour votre Super Nintendo Entertainment System™.

Veuillez lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.



FRANÇAIS



SOMMAIRE

Précautions d'emploi

Les cartouches sont des jeux de haute précision. Ne les rangez pas dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de les cogner ou de les laisser tomber. Ne tentez jamais de les démonter.

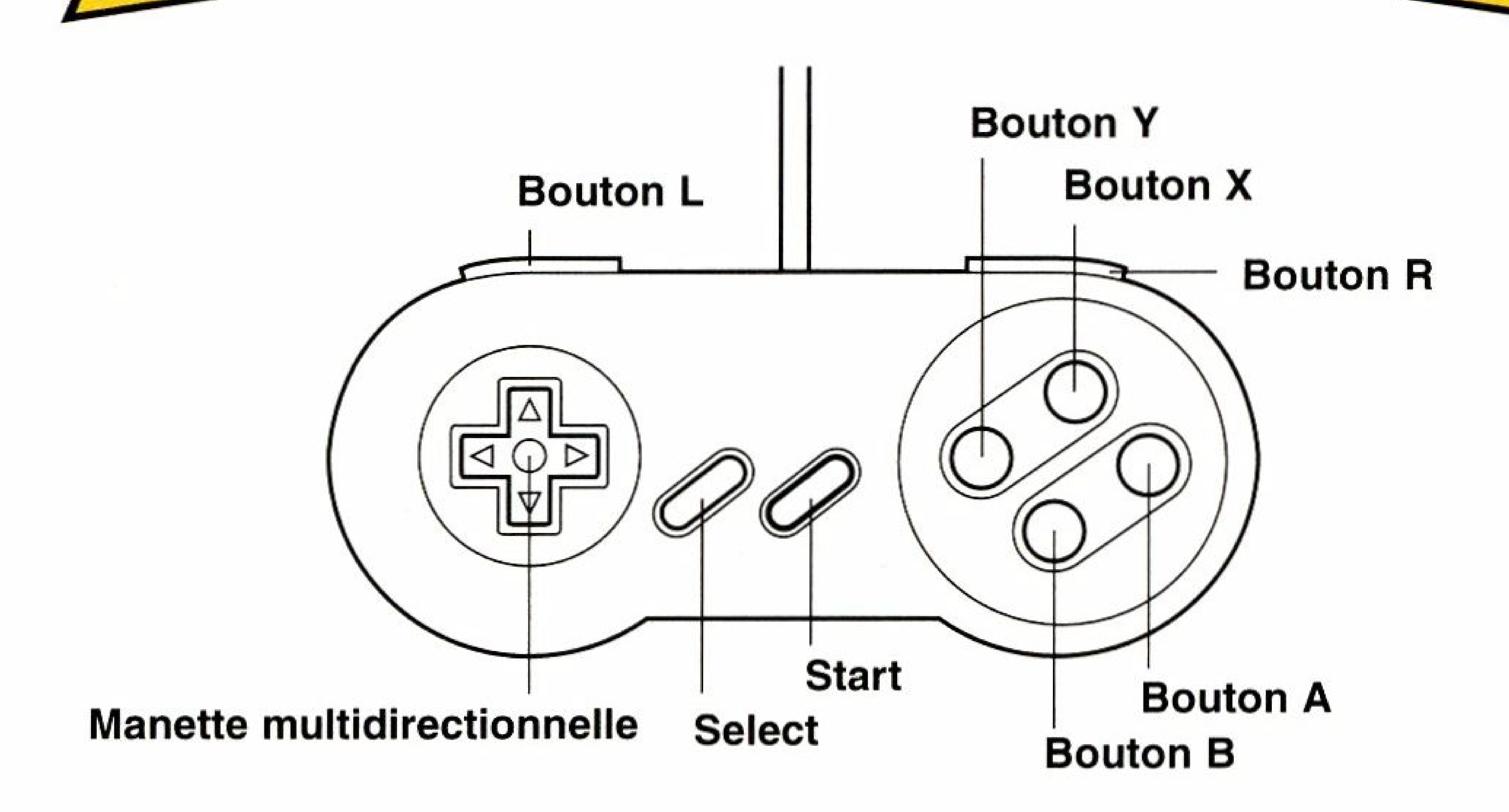
Evitez de poser vos doigts sur les connecteurs. Ne soufflez pas dessus, ne les exposez ni à la poussière ni à l'humidité. Cela pourrait endommager la cartouche et provoquer un mauvais fonctionnement.

Rangez toujours la cartouche dans son boîtier de protection en dehors des périodes d'utilisation.

Ne nettoyez pas la cartouche avec des solvants tels que le benzène, l'essence ou l'alcool.



Préparatifs



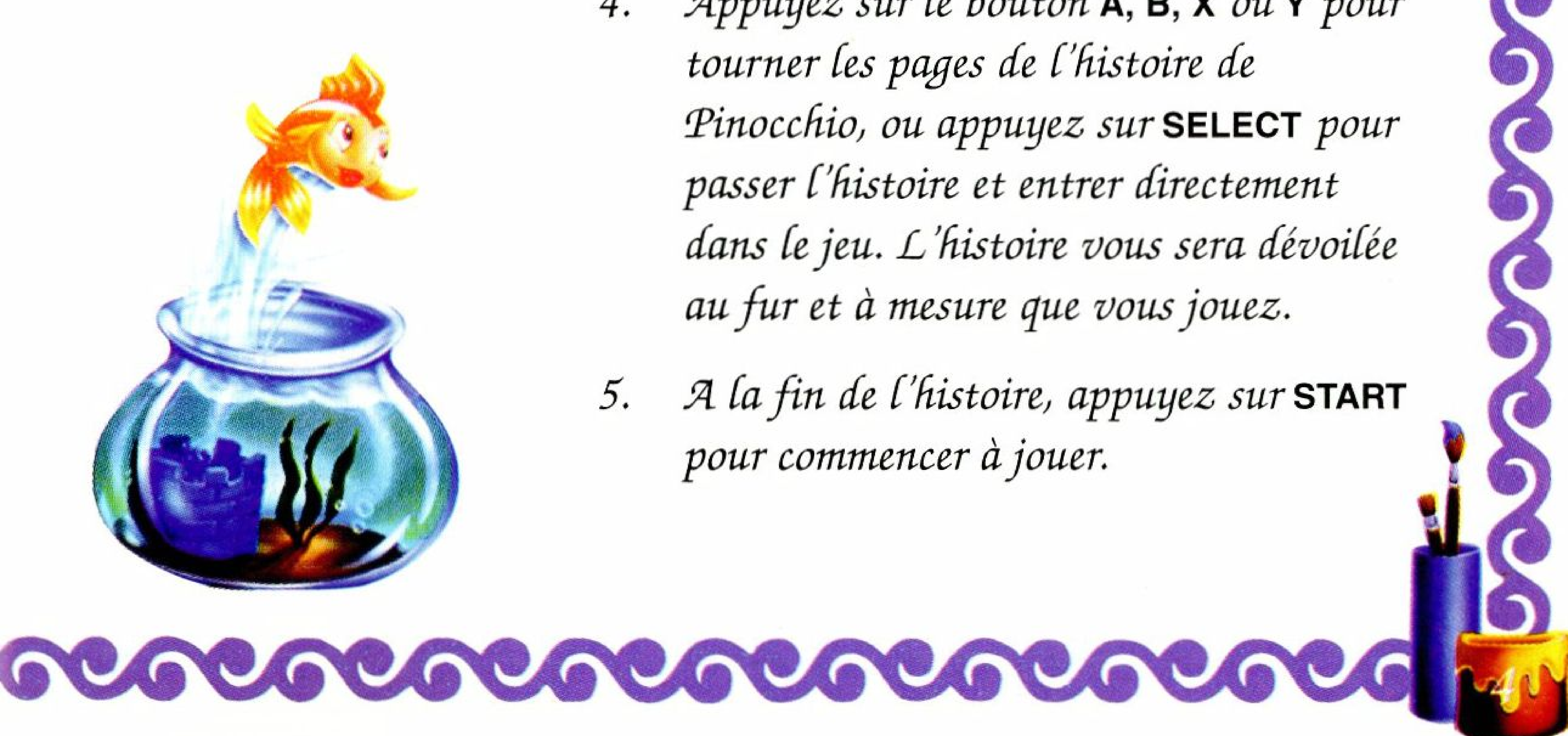
1. *Assurez-vous d'avoir une manette branchée dans le port du Joueur 1, situé à l'avant de la console.*

2. *Insérez la cartouche de jeu Pinocchio dans votre Super Nintendo Entertainment System. Mettez sous tension.*

3. *A l'apparition de l'écran titre Pinocchio, appuyez sur n'importe quel bouton de la manette. L'écran de l'Histoire de Pinocchio va s'afficher.*

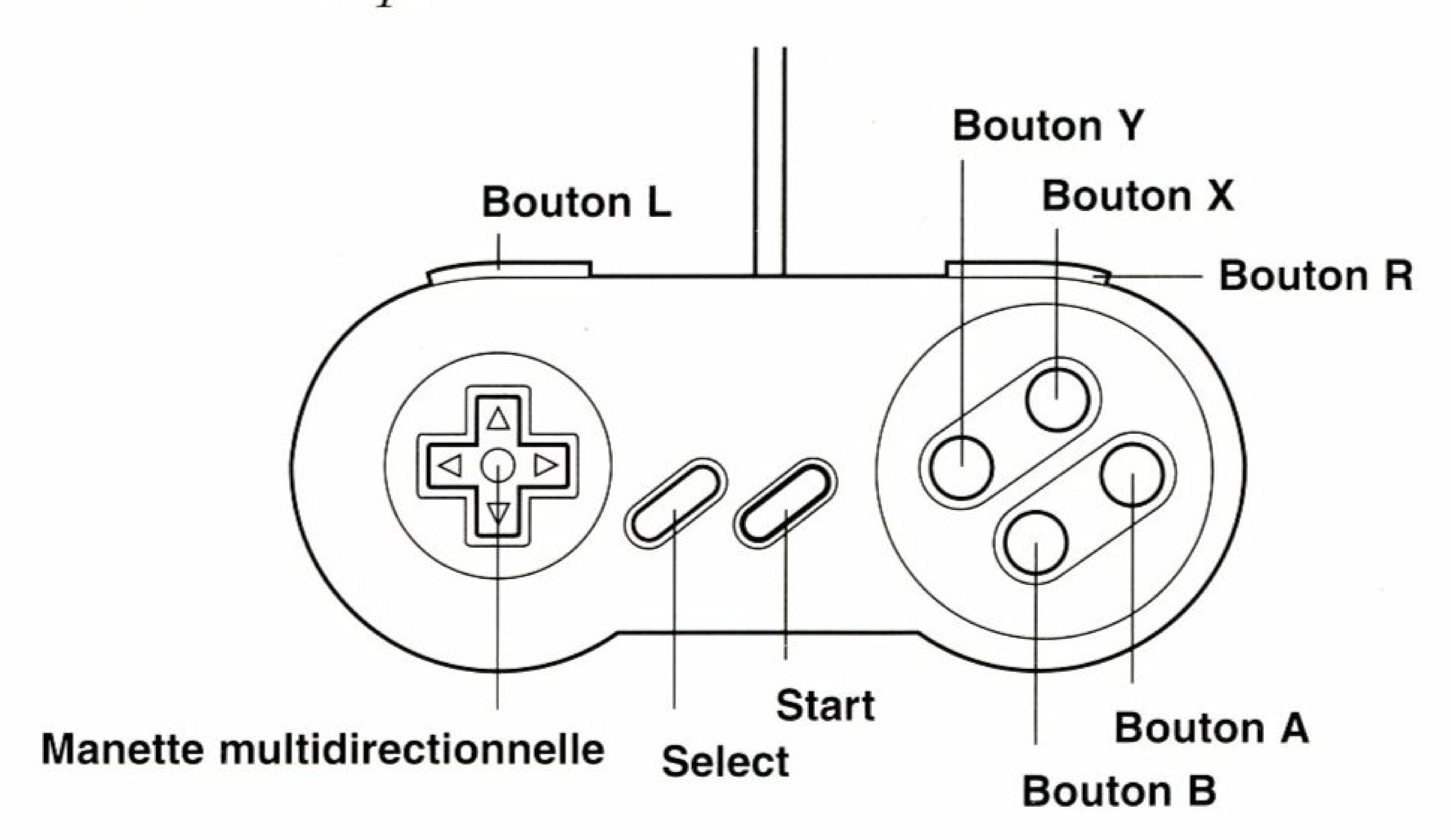
4. *Appuyez sur le bouton* **A, B, X** *ou* **Y** *pour tourner les pages de l'histoire de Pinocchio, ou appuyez sur* **SELECT** *pour passer l'histoire et entrer directement dans le jeu. L'histoire vous sera dévoilée au fur et à mesure que vous jouez.*

5. *A la fin de l'histoire, appuyez sur* **START** *pour commencer à jouer.*



Commandes

Les commandes sont les mêmes pour tous les niveaux, à part le niveau 2 : Lampside Setting (Près de la Lampe), et Marionette Show (Spectacle de Marionnettes). Ces commandes sont inventoriées dans la section adéquate.



Sauter	**Bouton B**
Tournoyer (Vous devez d'abord collecter la page rouge d'un livre)	**Bouton Y**
Marcher à droite	**Droite de la manette multidirectionnelle**
Marcher à gauche	**Gauche de la manette multidirectionnelle**
Regarder en l'air	**Haut de la manette multidirectionnelle**
S'accroupir	**Bas de la manette multidirectionnelle**

PRES DE LA LAMPE (NIVEAU 2) :

Sauter	**Bouton B**
Piquer un insecte avec le Parapluie	**Bouton Y**
Ouvrir le Parapluie pour se protéger (position debout) ou ouvrir le Pararpluie pour en faire un Parachute (en saut)	**Bouton X**
Marcher à droite	**Droite de la manette multidirectionnelle**
Marcher à gauche	**Gauche de la manette multidirectionnelle**
Regarder en l'air	**Haut de la manette multidirectionnelle**
Regarder vers le bas	**Bas de la manette multidirectionnelle**

AU SPECTACLE DE MARIONNETTES (NIVEAU 3) :

Inclinaison à droite	**Bouton X**
Inclinaison à gauche	**Bouton Y**
Tournoyer	**Haut de la manette multidirectionnelle**
Coup de pied droit	**Bouton A**
Coup de pied gauche	**Bouton B**
Coup de pied droit accroupi	**Bas de la manette enfoncé + A**
Coup de pied gauche accroupi	**Bas de la manette enfoncé + B**

Remarque : Il n'est pas nécessaire d'utiliser le Coup de Pied Accroupi dans le mode Facile **(EASY)** *pour compléter le Spectacle des Marionnettes.*

Mouvements Spéciaux



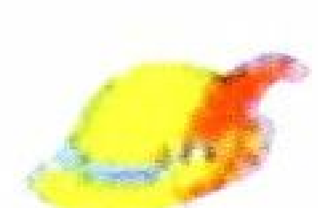
SAUTER

Alors que vous vous baladez avec Pinocchio dans le niveau 1, gardez un oeil sur les pompes à eau et les panneaux routiers, et autres objets spéciaux que Pinocchio peut utiliser pour sauter plus haut et plus loin.

TOURNOYER

Dans certains niveaux, Pinocchio peut se protéger en tournoyant autour d'un ennemi (ou près de lui). Pour tournoyer, Pinocchio doit récupérer la page rouge d'un livre.

Objets Bonus



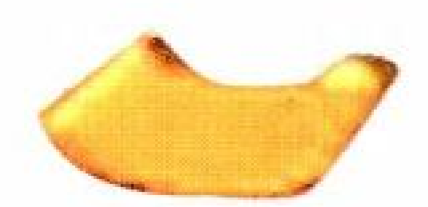
CHAPEAUX DE PINOCCHIO

- *En mode Facile* **(EASY)**, *ramassez-en trois pour obtenir une chance supplémentaire.*
- *En mode Normal, ramassez-en cinq pour obtenir une chance supplémentaire.*
- *En mode Difficile* **(HARD)**, *ramassez-en dix pour gagner une chance supplémentaire.*



BAGUETTE DE LA FEE BLEUE

Récupérez cet objet pour restaurer toute l'énergie de Pinocchio.



PAGES D'UN LIVRE

Au cours de vos péripéties, vous allez trouver les pages jaunes, bleues, blanches et rouges d'un livre. Ramassez-les pour accéder à des mouvements ou des pouvoirs spéciaux.

- *Une page jaune permet à Pinocchio de voler plus haut sur les ballons bleus du niveau 4.*
- *Avec une page rouge, Pinocchio peut tournoyer rapidement autour des ennemis et les assommer.*
- *Une page bleue offre à Pinocchio la possibilité d'atteindre des bonus cachés.*
- *Grâce à la page blanche, Pinocchio peut rester plus longtemps au fond de l'océan dans le niveau 6 : The Search for Monstro (A la recherche de Monstro).*



LIVRES D'ECOLE DE PINOCCHIO

Lorsque vous avez amassé suffisamment de livres rouges de Pinocchio, vous obtenez une chance de continuer le jeu après avoir utilisé toutes vos vies.

- *Dans le mode Facile* **(EASY)***, récupérez cinq livres pour gagner un "Continue".*
- *Dans le mode Normal, récupérez dix livres pour gagner un "Continue".*
- *Dans le mode Difficile* **(HARD)***, récupérez quinze livres pour gagner un "Continue".*

Les Aventures de Pinocchio

Vous allez vivre l'histoire de Pinocchio. Alors que vous épaulez Pinocchio et Jiminy Criquet au cours de l'aventure, vous devez garder en mémoire trois choses importantes :

- *Choisissez toujours le chemin de la vérité.*
- *Soyez courageux face aux ennemis, peu importe leur force.*
- *Même quand tout semble désespéré, soyez altruiste et aidez les autres.*

Pinocchio doit prouver sa valeur à la Fée Bleue et vous avez plusieurs occasions de l'aider. Gagnez le Badge Rouge de la Vérité, le Badge Jaune de la Bravoure et le Badge Bleu de la Générosité. La Fée Bleue réalisera alors le voeu de Pinocchio : devenir un vrai petit garçon !

Pour en savoir plus sur les mouvements, reportez-vous à la section "Commandes".





NIVEAU 1 : AN ACTOR'S LIFE FOR ME (A MOI LA VIE D'ACTEUR)

Geppetto a envoyé Pinocchio à l'école, mais avec le Grand Coquin et Gédéon dans les parages, il est moins que sûr qu'il arrive à destination. N'écoutez pas leurs histoires d'Easy Street. Aidez Pinocchio à choisir le meilleur chemin pour atteindre l'école et ne soyez pas tenté par les raccourcis. Si vous choisissez la bonne voie, la Fée Bleue vous récompensera avec le Badge Rouge de la Vérité. Mais si vous faites le mauvais choix... Oh non ! Le nez de Pinocchio s'allonge ! Faites en sorte que les oies et les vilains garçons se battent les uns contre les autres et vous aurez la paix.



NIVEAU 2 : LAMPSIDE SEATING (PRES DE LA LAMPE)

Stromboli a forcé Pinocchio à participer à son spectacle de Marionnettes. Afin d'obtenir une place de choix sur le lampadaire, Jiminy Criquet doit combattre les papillons et les insectes attirés par la lumière. (Pour plus de détails sur les mouvements de ce niveau, reportez-vous à la section "Commandes").



NIVEAU 3 : MARIONETTE SHOW (SPECTACLE DE MARIONNETTES)

Les réflexes de Pinocchio sont mis à rude épreuve par les autres marionnettes de Stromboli. Copiez leurs mouvements pour que la foule admirative jette des pièces et des bonus. Sinon, ce sont des tomates qu'on vous jettera à la tête ! Pour en savoir plus sur les mouvements spécifiques de ce niveau, reportez-vous à la section "Commandes" de ce manuel.

NIVEAU 4 : PLEASURE ISLAND (L'ILE AUX PLAISIRS)

La Paresse fait la chasse à Pinocchio sur l'Ile aux Plaisirs. La Paresse et ses amis ne facilitent pas la tâche de notre héros : ils lui lancent des balles et des briques ! Evitez-les et suivez La Paresse alors qu'il attrape des ballons et s'enfuit en flottant. Aidez Pinocchio à en attraper un et sautez de ficelle en ficelle pour le rejoindre. Les ballons de couleurs différentes vont retenir Pinocchio pour un certain temps. Alors testez-les tous. Remarque : Dans le mode Facile, Pinocchio peut rester sur le premier ballon qu'il attrape et traverser le niveau en toute sécurité.

Lorsque vous montez encore plus haut en direction du prochain niveau, La Paresse mène la chasse sur une vieille montagne russe branlante. La voie est parsemée de trous que vous devez éviter en sautant de votre wagon et en atterrissant sur celui de l'autre côté. Méfiez-vous des cloches qui modifient les rails et les bonus. Au bas de la montagne russe, évitez les feux d'artifice et les voitures venant d'en face. Ramassez le plus de bâtons, de chapeaux et de livres possible, avant que La Paresse ne vienne tout gâcher.



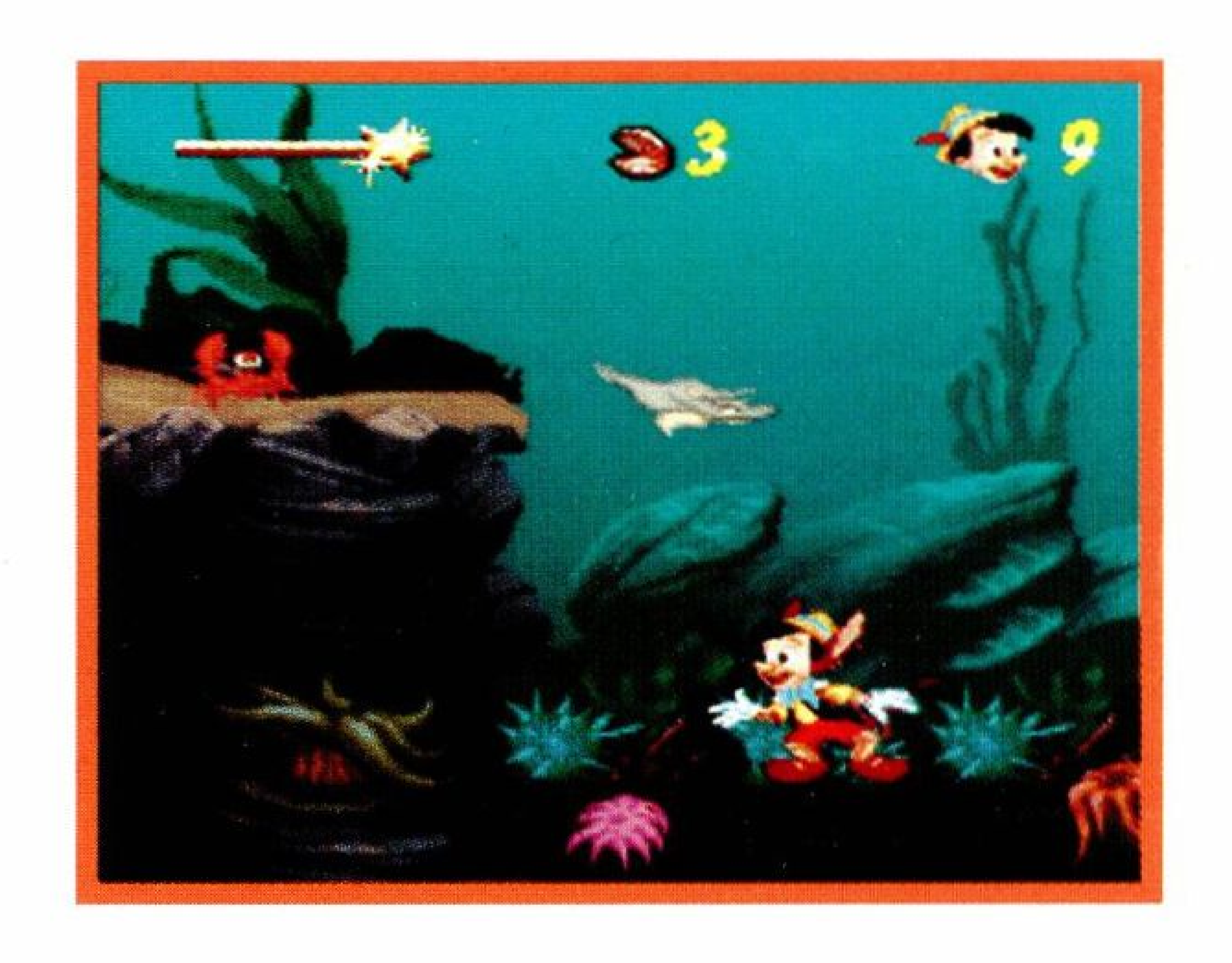




NIVEAU 5 : ESCAPE FROM PLEASURE ISLAND (QUITTER L'ILE AUX PLAISIRS)

Pinocchio apprend que l'envie est un vilain défaut et il tente de s'échapper de l'île. Mais après avoir atteint les quais, il doit affronter le cocher diabolique. Aidez Pinocchio à le jeter dans l'eau : la Fée Bleue vous récompensera avec le Badge Jaune de la Bravoure.

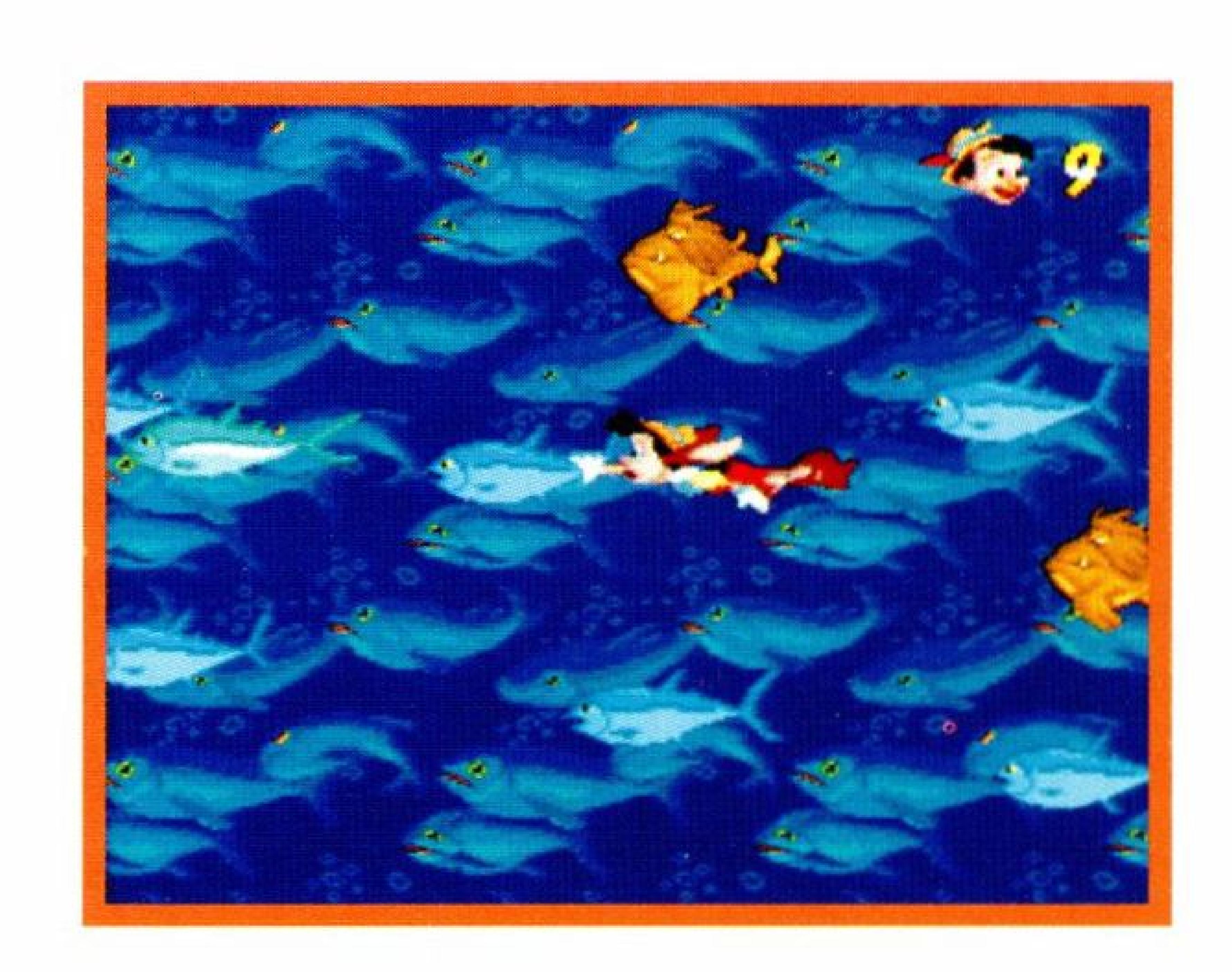




NIVEAU 6 : SEARCH FOR MONSTRO (A LA RECHERCHE DE MONSTRO)

Donnez un coup de main à Pinocchio alors qu'il sillonne le fond de la mer à la recherche de Monstro la baleine. Ramassez des palourdes afin qu'elles vous lestent au sol. Gardez les yeux grand ouverts ; Monstro est dans les parages. Utilisez les anémones de mer et les raies Manta pour traverser les zones dangereuses, et le courant de bulles pour monter et descendre.





NIVEAU 7 : FISH !
(DES POISSONS !)

Empêtré dans un vaste banc de poissons, Pinocchio essaie de fuir Monstro. Aidez-le à la distancer en attrapant des poissons et en sautant de queue en queue. Plus Pinocchio est en avant, plus il collecte de bonus. Cependant, faites attention au poisson-lion – il n'aime pas qu'on le touche. Mais certains poissons et les tortues vous aideront à vous propulser. Gardez un oeil sur le thon qui crache des bonus.

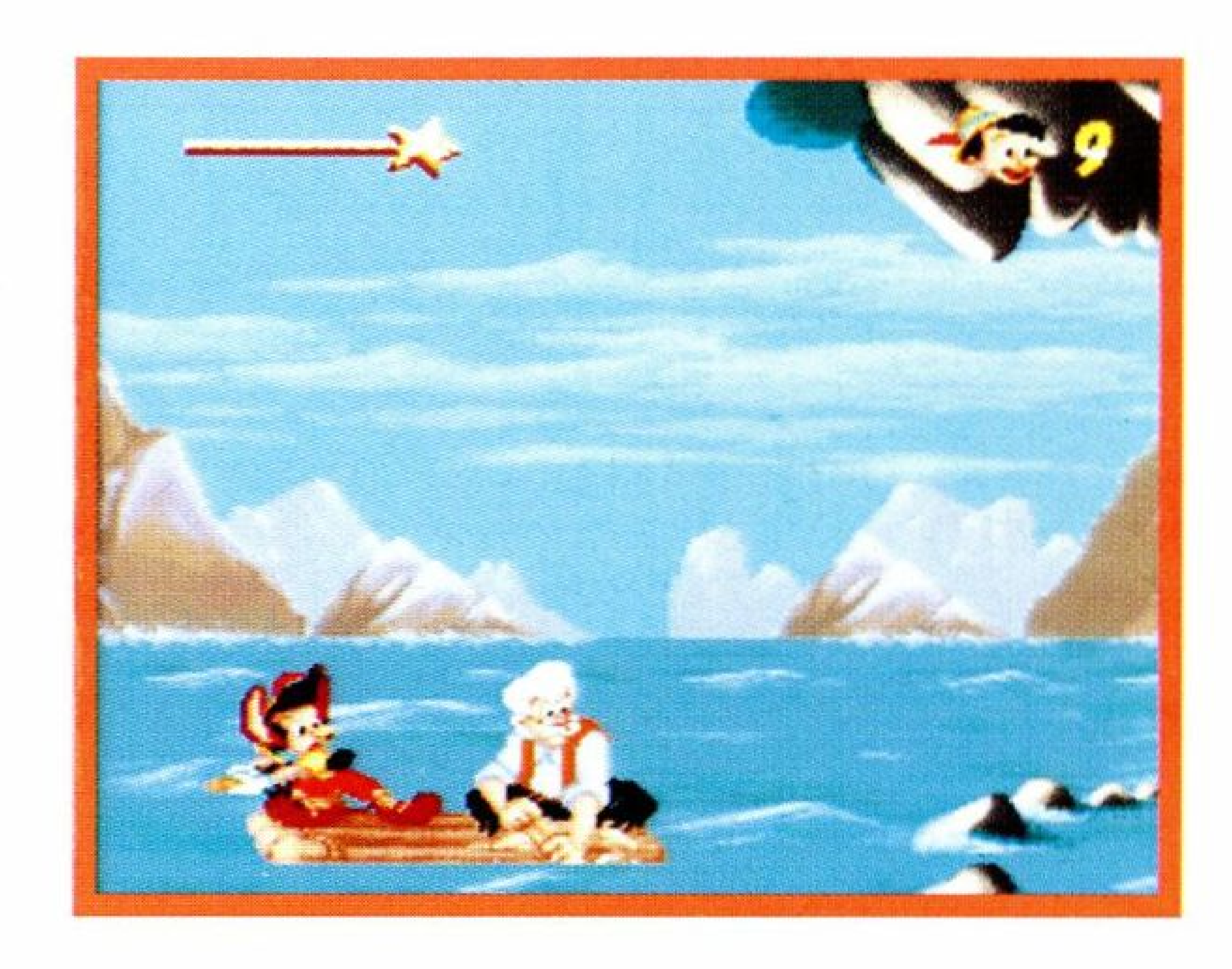


NIVEAU 8 : INSIDE MONSTRO (A L'INTERIEUR DE MONSTRO)

Monstro a eu raison de vous, mais ce n'est pas trop grave car vous pouvez aider Geppetto à s'échapper. Alors que vous explorez l'épave, aidez Pinocchio à ramasser du bois pour faire un feu en tournoyant dans les cageots pour les briser. Allumez le feu pour que Monstro éternue et recrache tout le monde. Tournoyez et foncez dans les cageots pour les ouvrir. Méfiez-vous des crabes et des morceaux de bois pointus, trouvez Geppetto et enfuyez-vous tous les deux.







NIVEAU 9 : ESCAPE FROM MONSTRO (S'ECHAPPER DE MONSTRO)

Pourchassé par la toute-puissante Monstro, vous devez guider le radeau de Pinocchio et de Geppetto tout en évitant les rochers et en sautant par-dessus. Si votre radeau est brisé par un rocher, vous devez penser à la sécurité des autres avant la vôtre. La vie de Geppetto en dépend ! Prenez la bonne décision et la Fée Bleue apparaîtra pour offrir à Pinocchio le Badge Bleu de la Générosité.

Grâce à vous, Pinocchio a pu démontrer qu'il pouvait être un vrai petit garçon. La Fée Bleue va agiter sa baguette magique et le rêve de Geppetto va se réaliser.

Notes



Générique de fin



POUR DISNEY INTERACTIVE :
Producteur en chef : Patrick Gilmore
Co-Producteur : Leila Chang
Directeur du Projet : Chip Vollers
Administrateur de la Production : James Mellot
Superviseur des Tests : Jeffrey W. Blattner
Testeur en Chef : Mary Schuyler
Testeurs : John Castro, Patrick Larkin, Ronnie Louie, Daryl David, Jesse David, Andre Aguilar, Toby Espiritu, Weijan Strand, David Mendelson
Documentation : Andrea Smith
Remerciements Spéciaux : Michael Clement

POUR LES STUDIOS DE LONDRES, VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT :
Programmation : Dave Chapman (Mega Drive), Leo Shirenko, Richard Turner (SNES), Phil Lewin (32X)
Programmeur en Chef : Mike Ball
Concepteur en Chef : Dan Marchant
Co-Concepteur : Sarah Thompson
Artiste en Chef : Kevin Oxland
Animateurs : Patrick Bierne, Stephen Cavalier, Paul Hallewell, Simon Swift
Artistes des Sprites : Mark Anthony, Wayne Dalton, Marina Vydelingum, Eric Bailey, Matt Butler.
Aux Studios Westwood : Cindy Chin, Frank Saxton, Penina Finger, Kennn Seward, Andy Wilson
Artistes des Décors : Mark Bentley, Emma Cubberley, Jonathan Green
Musique et Effets Sonores : Alistair Brimble
Scénario : Sean Millard
Producteur : Dave Vout
Co-Producteur : Paul Welton
Producteur Exécutif : Tony Fagelman
Directeur : Dan Marchant

Remerciements spéciaux à toute l'équipe du Studio de Londres : Julian Rignall, Jonathan Howard et Louis Castle.

POUR WALT DISNEY FEATURE ANIMATIONS :
Producteur : Paul Curasi
Co-Producteur : Chuck Williams
Concept et Développement des Personnages : Jim Story, Seung Kim, Michael Benet
Superviseur de l'Animation : Chris Bradley, Uli Meyer
Animateurs : Michael Benet, Tim Massa, Tony Stanley, Darko Cesar, Rob Corley, Elliot Bour, Travis Blaise, Gary Dunn, Dean Roberts, Arnaud Bethier, Tom Lock, Panagiotis Rappas, Andreas Wessel-Therhorn, Michael Broecking
De-Bugg : Arden Chan, Kevin Proctor, Merritt Andrews, Caroline Clifford, Kim Torpey, Craig Grasso
Animateur des Effets : Joe Gilland, Gary Sole
Traitement de l'Image et des Modèles de Couleurs : Cyndi Sager, Heather Pritchett
Vérification de l'Animation : Jacqueline Hooks
Scanning : Jay Schindell
Editeur : Jeff Draheim
Associé à la Post-Production : Gary Blair
Direction de la Production :
Directeur de Production : Cammie Cavallin
Coordinateurs de Production : Laura Roberson, Julie Pye
Assistante du Producteur : Annette Laguer
Administration du Personnel : Jan Seketa
Dirigeant d'Entreprise : Cindy Beltz
Comptable de Production : Stephanie Thrift
Support Technique : Enrique Santos, Todd King

[0495SSF]

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

NINTENDO FRANCE garantit la cartouche destinée à l'utilisation de la Super Nintendo pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.

Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO au 36 68 77 55** et un conseiller technique vous orientera du lundi au jeudi de 9h00 à 19h00, et les vendredi et samedi de 10h00 à 18h00. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

NINTENDO S.A.V.
BP 797
95004 CERGY PONTOISE CEDEX

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître par écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE**, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE**, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

Pour toute information sur les jeux Nintendo,
appelez 7 jours sur 7 et 24h/24
le S.O.S. NINTENDO au 36 68 77 55 (2,19 f/mn au 04/95)
Si vous avez un Minitel : 3615 NINTENDO (1,27 f/mn au 04/95)
Ou écrivez-nous au
CLUB NINTENDO
BP 14
95311 CERGY PONTOISE CEDEX

[0995SSB] BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)

NINTENDO REPAIR SERVICE ("NINTENDO") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK ("Cartouche") ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, NINTENDO soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

NINTENDO REPAIR SERVICE
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60 ou 61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

Pour toute information sur les jeux Nintendo, appelez 7 jours sur 7 et 24h/24 The Sound of Nintendo au 0900.27.123*

* La communication coûte 6,03 fb par 20 sec. en semaine et 6,03 fb par 40 sec. le week-end et en semaine après 18 heures.

[0995]

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?
Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez nos conseillers en jeux !
Pour vous, ils feront l'impossible !
Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

appelez 7 jours sur 7 et 24h/24
le S.O.S. NINTENDO au 36 68 77 55 (2,19 f/mn au 04/95)
Si vous avez un Minitel : 3615 NINTENDO (1,27 f/mn au 04/95)
Ou écrivez-nous au
CLUB NINTENDO
BP 14
95311 CERGY PONTOISE CEDEX

EN BELGIQUE

SOS NINTENDO
du lundi au vendredi, de 14h à 18h
au 02/478.92.08 ou
The Sound of Nintendo
7 jours sur 7 et 24h sur 24
au 0900.27.123*

* La communication coûte 6,03 fb par 20 sec. en semaine et 6,03 fb par 40 sec. le week-end et en semaine après 18h.



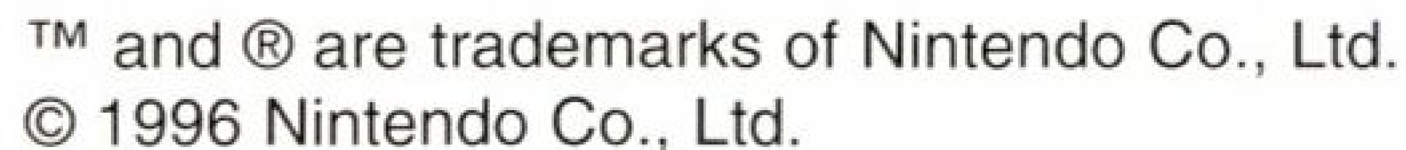
WAARSCHUWING : LEES ALSTUBLIEFT EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR, DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT, VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM OF DE SPELCASSETTE GEBRUIKT WORDT.



Dit zegel waarborgt u, dat dit produkt door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainmentwaarde volledig aan onze hoge kwaliteitseisen voldoet. Let bij het kopen van spellen en accessoires altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Nintendo-systeem.

Hartelijk dank voor het kopen van deze cassette met PINOCCHIO* voor het Super Nintendo Entertainment System™.

Lees deze handleiding eerst goed door om dit spel grondig te leren kennen en bewaar hem ook om er later iets in te kunnen opzoeken.







INHOUD

Voorzorgsmaatregelen

De cassette is een stukje precisie-electronica. Bewaar hem niet op zeer warme of koude plaatsen. Sla er niet tegen, laat hem niet vallen en voorkom misbruik anderzins. Haal hem ook nooit uit elkaar.

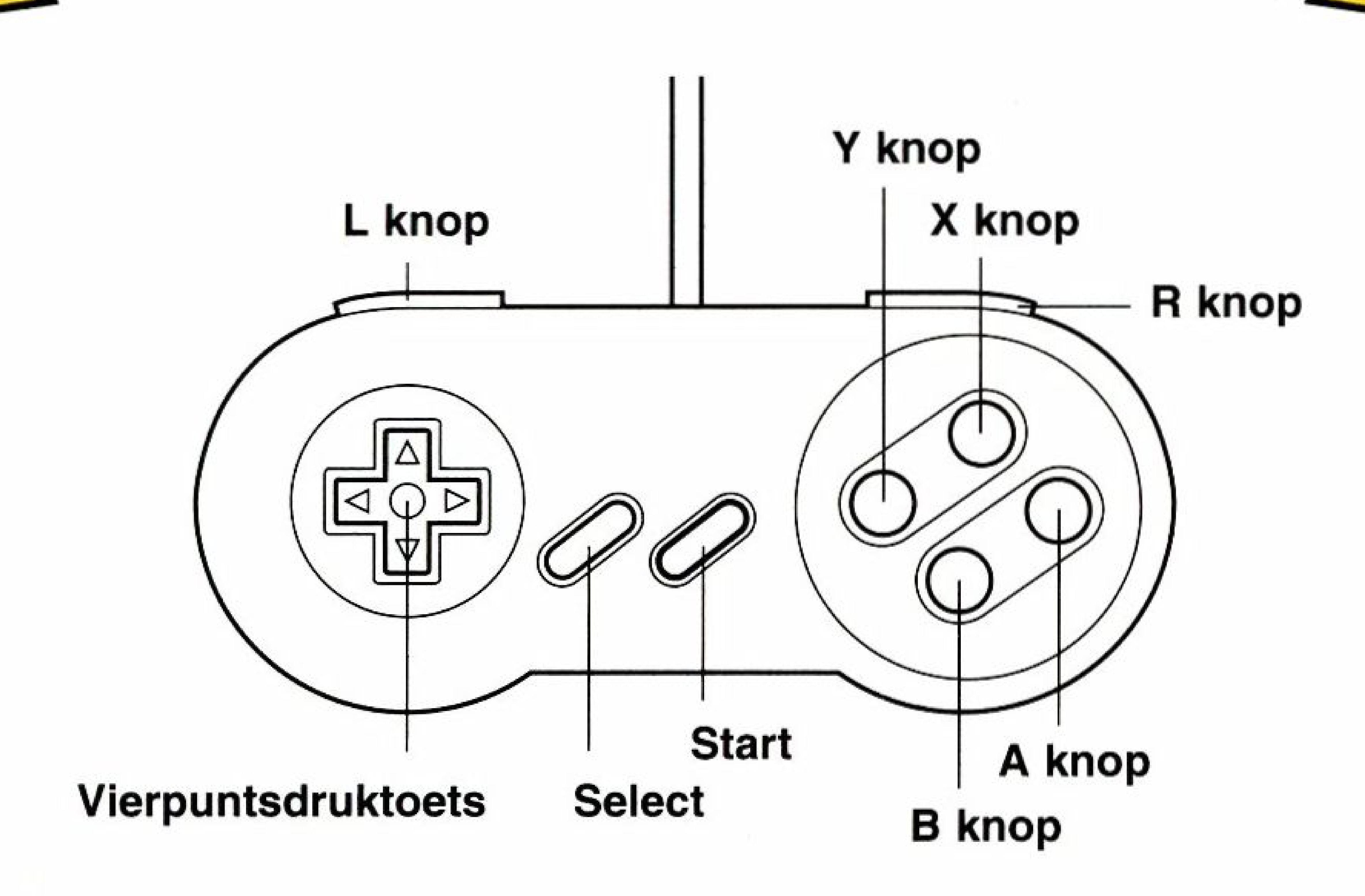
Raak de electrische contacten niet aan. Blaas daar ook niet tegen en zorg dat ze niet nat of vuil worden. Hierdoor kan namelijk de cassette of het Control Deck worden beschadigd.

Bewaar de cassette altijd in zijn doosje als je er niet mee speelt.

Maak hem nooit schoon met benzeen, verfverdunner, alcohol of welk ander oplosmiddel dan ook.



Het spel beginnen



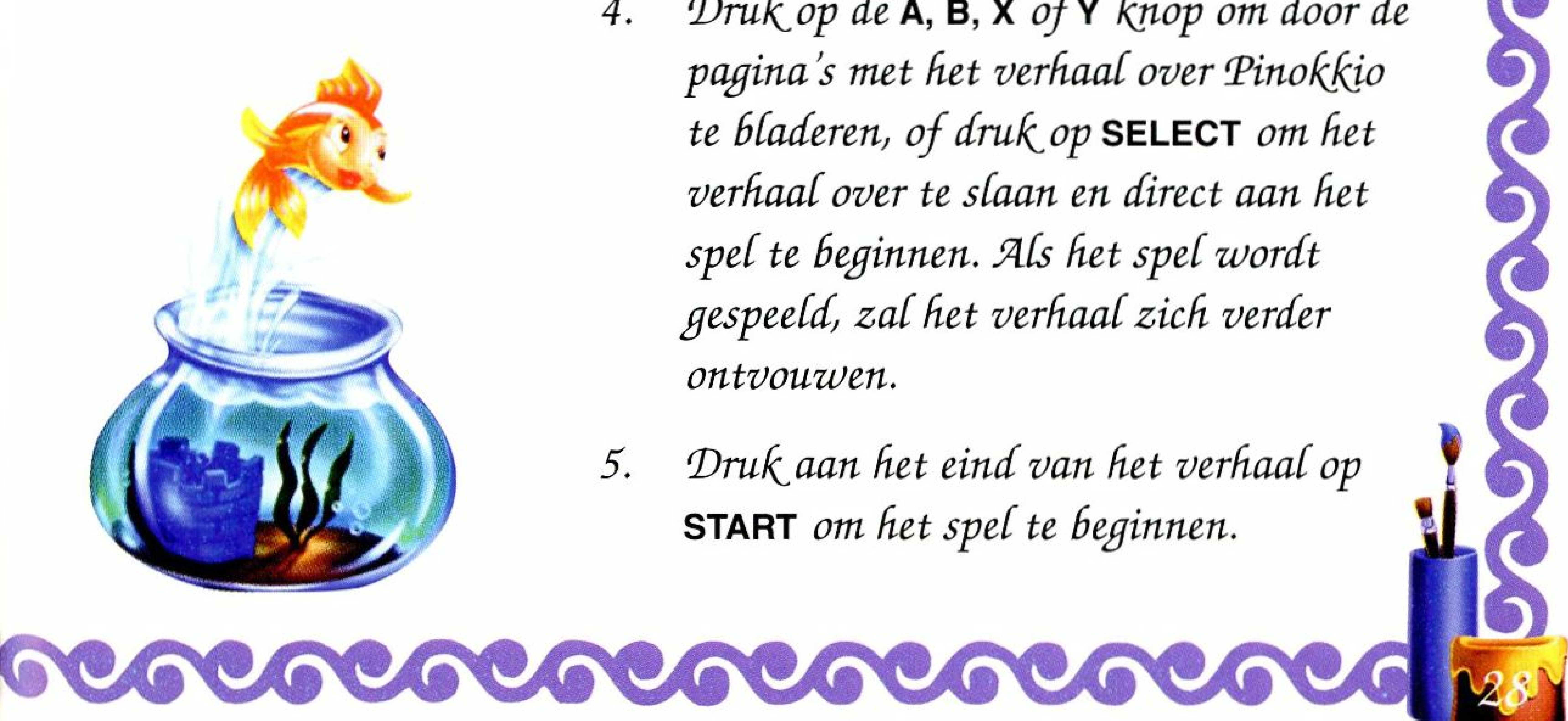
1. *Zorg dat je een controller hebt aangesloten op de één-speler poort aan de linker voorzijde van het apparaat.*

2. *Doe de Pinokkio spelcassette in je Super Nintendo Entertainment System en zet deze aan.*

3. *Als het Pinokkio titelscherm verschijnt druk je op een willekeurige knop van je controller. Het scherm met het verhaal over Pinokkio verschijnt.*

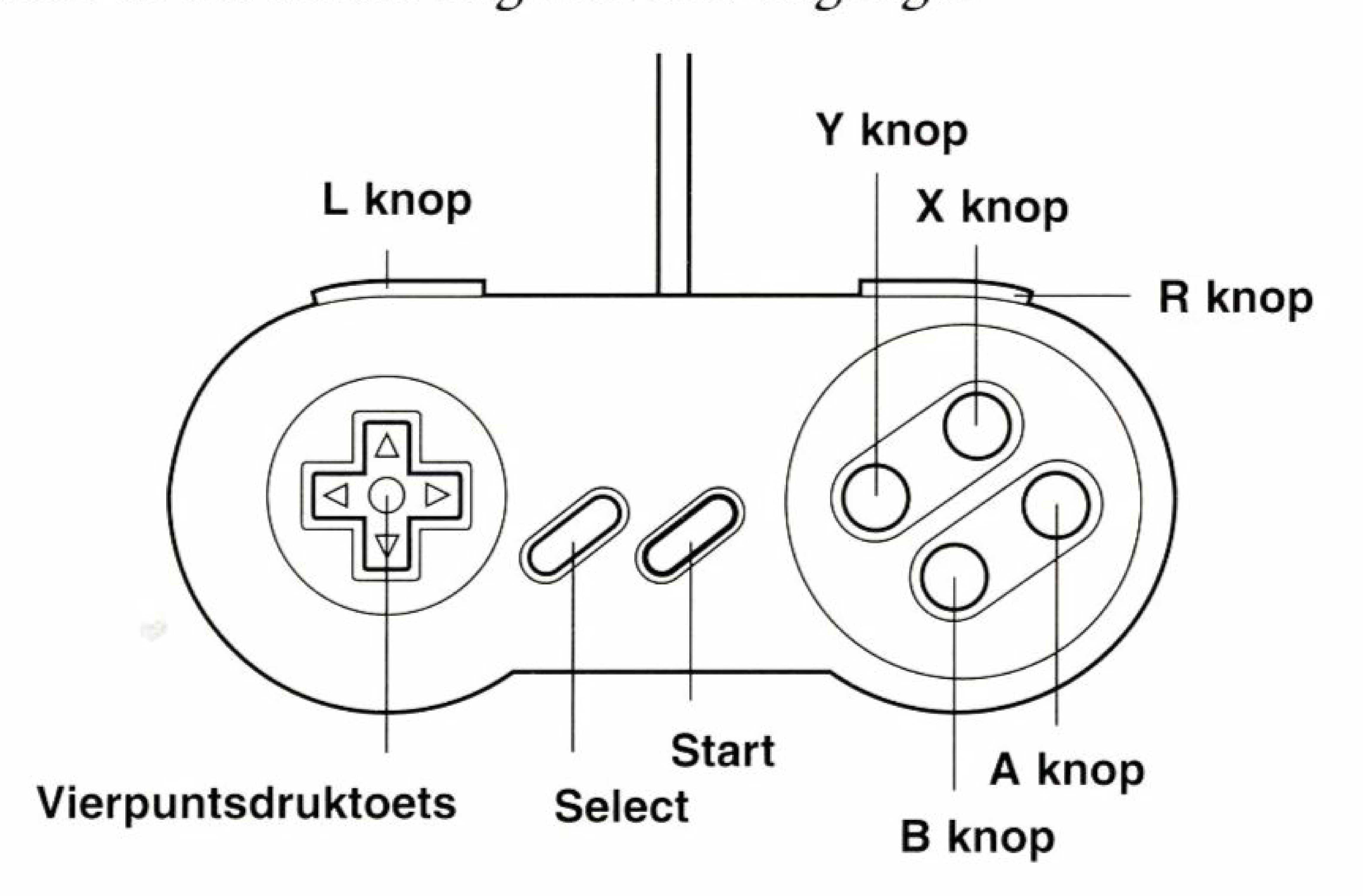
4. *Druk op de* **A, B, X** *of* **Y** *knop om door de pagina's met het verhaal over Pinokkio te bladeren, of druk op* **SELECT** *om het verhaal over te slaan en direct aan het spel te beginnen. Als het spel wordt gespeeld, zal het verhaal zich verder ontvouwen.*

5. *Druk aan het eind van het verhaal op* **START** *om het spel te beginnen.*



Besturing

De besturing is in alle levels hetzelfde, behalve in level Twee: Lampside Seating (Eerste Rang op de Lantarenpaal) en level Drie: The Marionette Show (De Marionetten Show). Deze besturingen worden in het hierna volgende deel uitgelegd.



Springen	**B knop**
Ronddraaien (je moet eerst een pagina uit het rode boek te packen krijgen om rond te draaien)	**Y knop**
Naar rechts lopen	**Vierpuntsdruktoets rechts**
Naar links lopen	**Vierpuntsdruktoets links**
Kijk omhoog	**Vierpuntsdruktoets omhoog**
Bukken	**Vierpuntsdruktoets omlaag**



TIJDENS "LAMPSIDE SEATING" (LEVEL 2):

Springen	**B knop**
Met paraplu naar insekt steken	**Y knop**
Paraplu openen voor bescherming (staand) of om als parachute te gebruiken (Bij het springen)	**X knop**
Naar rechts lopen	**Vierpuntsdruktoets rechts**
Naar links lopen	**Vierpuntsdruktoets links**
Kijk omhoog	**Vierpuntsdruktoets omhoog**
Kijk omlaag	**Vierpuntsdruktoets omlaag**

BIJ DE "MARIONETTE SHOW" (LEVEL 3):

Beweeg rechter arm	**X knop**
Beweeg linker arm	**Y knop**
Ronddraaien	**Vierpuntsdruktoets omhoog**
Schop naar rechts	**A knop**
Schop naar links	**B knop**
Trap naar rechts vanuit gebukte stand	**Vierpuntsdruktoets omlaag + A**
Trap naar links vanuit hurkzit	**Vierpuntsdruktoets omlaag + B**

NB: In de EASY *-stand hoef je de lage trap niet te gebruiken om level drie uit te spelen.*

Speciale bewegingen



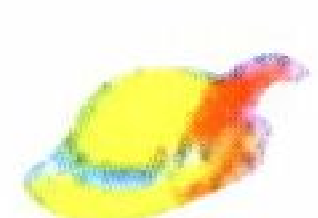
SPRINGEN

Als je met Pinokkio door Level Eén loopt, kijk dan uit naar waterpompen, verkeersborden en andere speciale voorwerpen. Deze voorwerpen kan Pinokkio gebruiken om hoger en verder te springen.

RONDDRAAIEN

In sommige levels kan Pinokkio zichzelf beschermen door rond te draaien als hij in de buurt van een vijand is. Om rond te kunnen draaien, moet Pinokkio een pagina uit een rood boek oppakken.

Bonus items



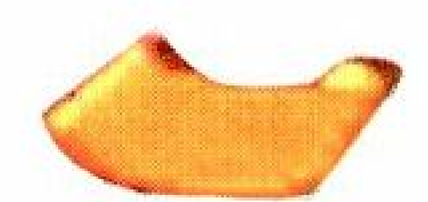
DE HOED VAN PINOKKIO

- *In de* **EASY** *-stand verdien je een extra kans door drie hoeden te verzamelen.*
- *In de* **NORMAL** *-stand verdien je een extra kans door vijf hoeden te verzamelen.*
- *In de* **HARD** *-stand verdien je een extra kans door tien hoeden te verzamelen.*



BLAUWE TOVERSTAF VAN FEE

Pak een blauwe toverstaf op om de gezondheid van Pinokkio te verbeteren.



PAGINA'S UIT BOEKEN

Gedurende je reizen kun je gele, rode, blauwe en witte pagina's uit een boek tegenkomen. Pak deze op om speciale bewegingen en krachten te verkrijgen.

- *Een gele pagina laat Pinokkio hoger vliegen op blauwe ballonnen in Level Vier, "Pleasure Island" (Plezier Eiland).*
- *Een rode pagina laat Pinokkio snel ronddraaien om tegenstanders neer te slaan.*
- *Een blauwe pagina laat Pinokkio hoger springen om verborgen bonussen te bereiken.*
- *Een witte pagina stelt Pinokkio in staat langer op de zeebodem te blijven in Level Zes, "The Search for Monstro" (de Zoektocht naar Monstro).*



DE SCHOOLBOEKEN VAN PINOKKIO

Als je voldoende rode shoolboeken verzamelt, krijg je een continue. Hiermee kun je verder spelen als je al je levens hebt verspeeld.

- *In de* **EASY** *-stand verdien je met vijf boeken een continue.*
- *In de* **NORMAL** *-stand verdien je met tien boeken een continue.*
- *In de* **HARD** *-stand verdien je met vijftien boeken een continue.*

De avonturen van Pinokkio

Je staat op het punt om het verhaal van Pinokkio te beleven. Terwijl je Pinokkio en Japie door het avontuur helpt, moet je drie belangrijke dingen onthouden:

- Neem altijd het pad van de waarheid.
- Wees dapper genoeg om je teweer te stellen tegenover de slechteriken, wat de gevolgen ook zijn.
- Wees onbaatzuchtig door anderen te helpen, zelfs wanneer alles verloren lijkt.


Er zijn door het hele avontuur speciale kansen voor Pinokkio om zich te bewijzen tegenover de Blauwe Fee. Verdien het Rode Insigne der Waarheid, het Gele Insigne voor Dapperheid en het Blauwe Insigne voor Onbaatzuchtigheid van de Blauwe Fee. Hierna zal zij Pinokkio's wens in vervulling doen gaan – een échte jongen te zijn!

Kijk, om meer aan de weet te komen over hoe je moet bewegen, in het hoofdstuk Besturing.



LEVEL ÉÉN: AN ACTOR'S LIFE FOR ME (EEN ACTEURSLEVEN VOOR MIJ)

Geppetto heeft Pinokkio naar school gestuurd, maar hij zal daar niet aankomen met Jantje Fatsoen en Sluw de Kater in de buurt. Luister niet naar hun sprookjes van de Gemakkelijkste Weg. Help Pinokkio om de beste weg naar school te kiezen en laat je niet verleiden stukken af te snijden! Neem de juiste weg en de Blauwe Fee zal je belonen met het Rode Insigne der Waarheid. Neem de verkeerde route en – o nee – de neus van Pinokkio wordt langer! Zie dat je de vervelende en stoute jongens met elkaar laat vechten en ze laten je allebei met rust!



LEVEL TWEE: LAMPSIDE SEATING (EERSTE RANG OP DE LANTARENPAAL)

Stromboli heeft Pinokkio gedwongen in zijn marionettenshow te dansen. In een poging een goed plaatsje te bemachtigen op een lantarenpaal moet Japie de motten en insekten, die door het licht worden aangetrokken, van zich afslaan. Meer informatie over hoe je in dit level moet bewegen vind je in het hoofdstuk Besturing.



LEVEL DRIE: MARIONETTE SHOW (MARIONETTEN-SHOW)

De bedrevenheid van Pinokkio wordt getest door de andere marionetten in de show van Stromboli. Doe de bewegingen van de andere poppen precies na en het publiek zal uit waardering munten en bonussen gooien. Doe je het niet, wel dan zal je meer tomaten hebben dan er in de spaghetti-saus van Mama Stromboli gaan! Om meer aan de weet te komen over de speciale besturing voor dit level, moet je het hoofdstuk Besturing in deze handleiding nakijken.



LEVEL VIER: PLEASURE ISLAND (PLEZIER EILAND)

Pinokkio achtervolgt Jantje Lampepit over Plezier Eiland. Jantje Lampepit en zijn vrienden maken het niet eenvoudig – zij gooien bakstenen en ballen naar Pinokkio! Ontwijk gegooide voorwerpen en volg Jantje Lampepit terwijl hij ballonnen grijpt en wegdrijft. Help Pinokkio er een te grijpen en spring van touwtje naar touwtje om hem te vangen! Verschillend gekleurde ballonnen kunnen Pinokkio gedurende verschillende hoeveelheden tijd in de lucht houden. Oefen dus met elke kleur.

Als je hoger en hoger wegvliegt naar het volgende toneel, leidt de achtervolging van Jantje Lampepit verder naar een gammele, oude achtbaan. Er zijn een heleboel kapotte gedeelten in het spoor, dus als je er een tegenkomt, spring dan uit je karretje naar het karretje aan de andere kant van de breuk. Wees op je hoede voor belsignalen die de wissels en bonussen omzetten. Ontwijk het vuurwerk en de tegemoet komende auto's! Verzamel, aan het eind van de achtbaan, zoveel mogelijk toverstaffen, hoeden en boeken voordat Jantje Lampepit de pret bederft!

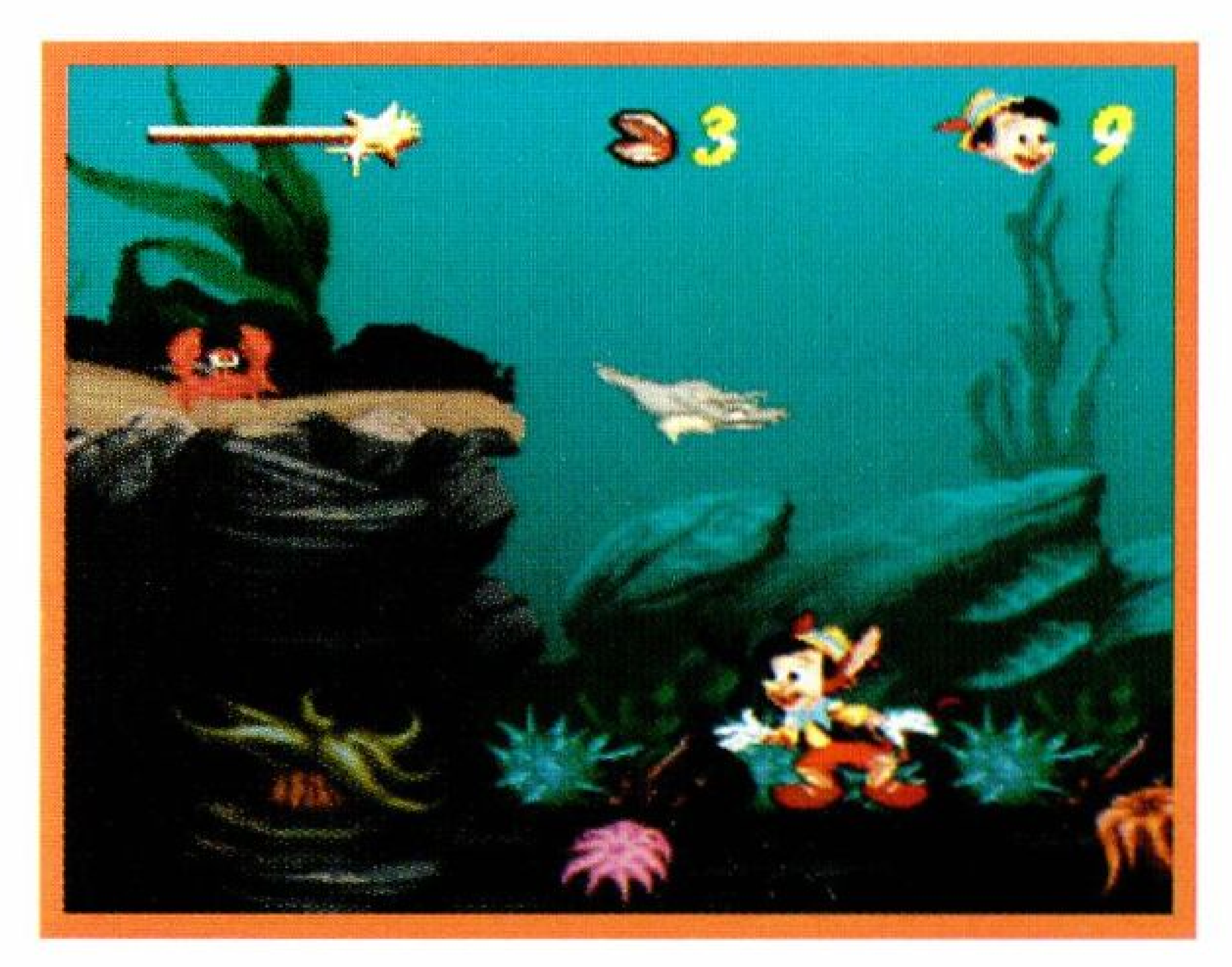




LEVEL VIJF: ESCAPE FROM PLEASURE ISLAND (ONTSNAPPING VAN PLEZIER EILAND)

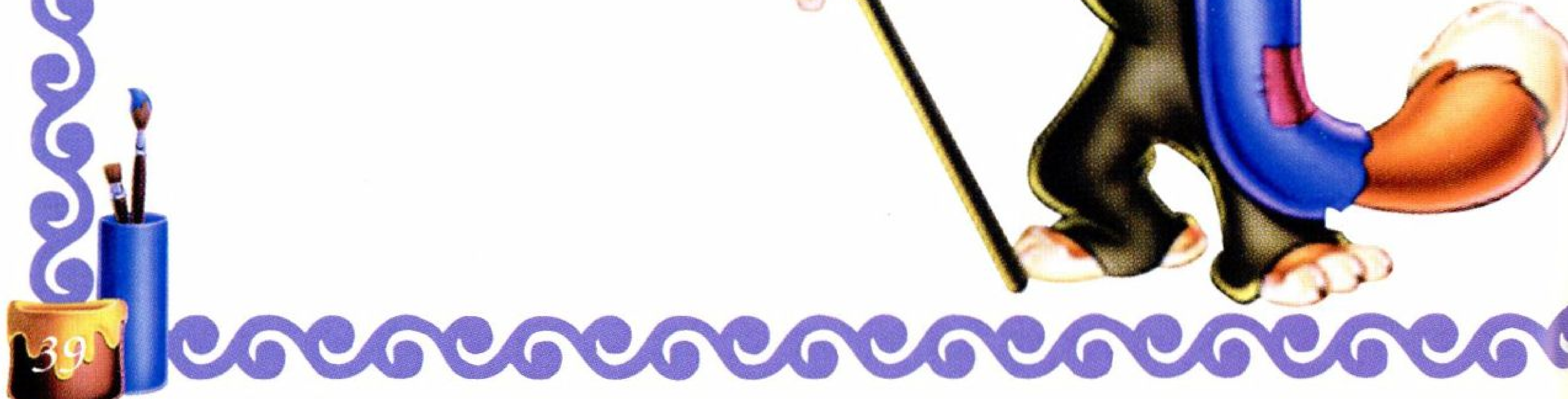
Pinokkio leert dat hebzucht slecht is en probeert te ontsnappen van Plezier Eiland. Maar als hij eenmaal bij de haven is aangekomen, loopt hij de boosaardige Koetsier tegen het lijf. Wees dapper terwijl je Pinokkio helpt de Koetsier in het water te slaan en de Blauwe Fee zal je belonen met het Gele Insigne voor Dapperheid.





LEVEL ZES: SEARCH FOR MONSTRO (DE ZOEKTOCHT NAAR MONSTRO)

Help Pinokkio zijn weg vinden over de bodem van de zee waar hij op zoek is naar Monstro de walvis. Pak mosselen op om voldoende gewicht te hebben om op de zeebodem te blijven. Houd je ogen open – Monstro is dichterbij dan je denkt. Gebruik zee-anemonen en pijlstaartroggen om je over gevaarlijke plekken heen te leiden en luchtbellen om omhoog en omlaag te bewegen.







LEVEL ZEVEN: FISH! (VISSEN!)

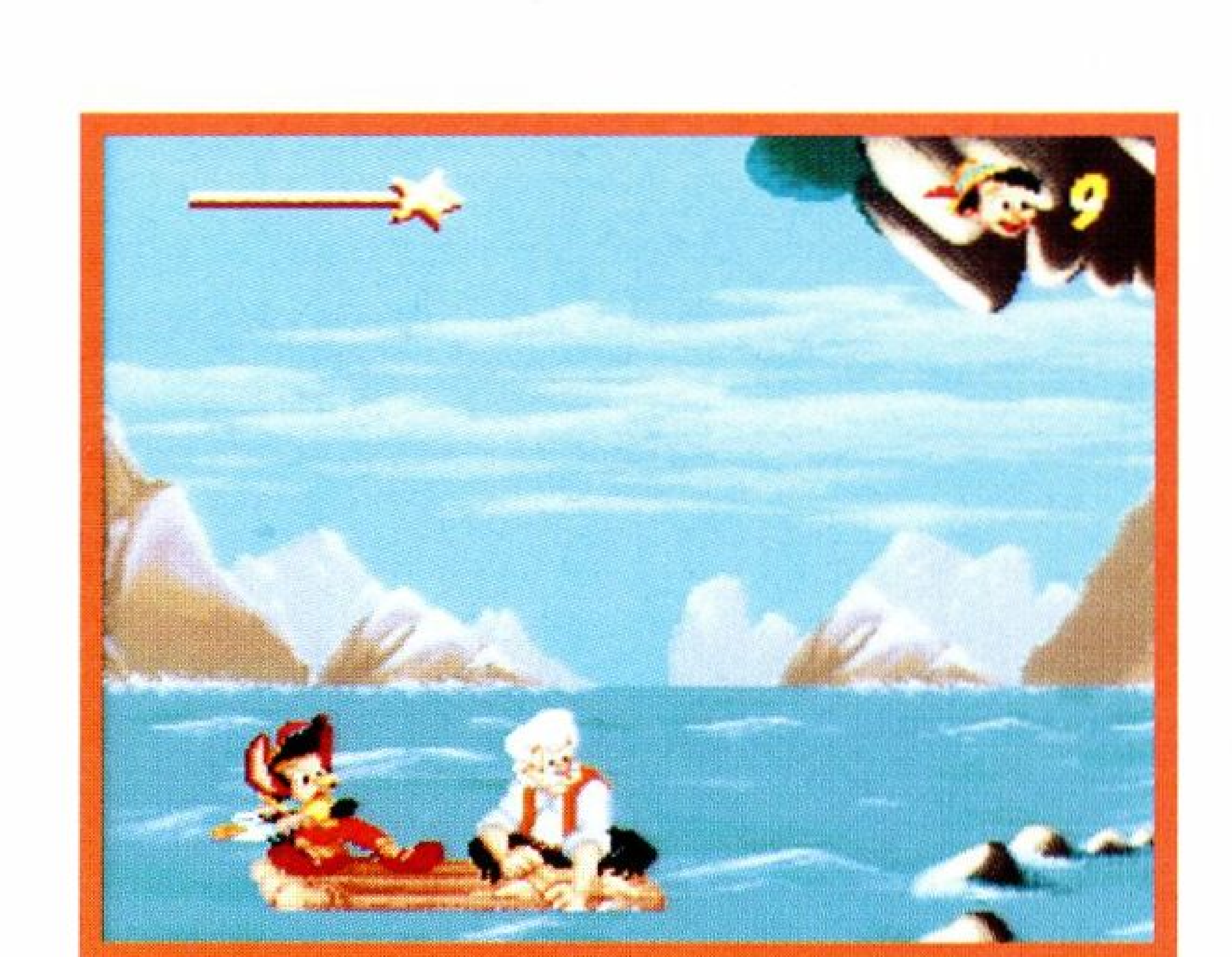
Verstrikt geraakt in een grote school vissen, zwemt Pinokkio met ze weg om bij Monstro vandaan te komen. Help Pinokkio om Monstro voor te blijven door vissen te grijpen en van staart tot staart te springen. Hoe langer Pinokkio Monstro voorblijft, hoe meer bonussen je verzamelt. Kijk uit voor de leeuwen-vissen – zij houden er niet van om vastgepakt te worden – maar sommige speciale vissen en zeeschildpadden zullen je helpen naar voren te schieten. Let op tonijnen die bonussen uitspugen!



LEVEL ACHT: INSIDE MONSTRO (BINNENIN MONSTRO)

Het ziet ernaar uit dat Monstro je toch te pakken heeft gekregen, maar dat is niet erg, want nu kun je Geppetto helpen ontsnappen. Terwijl je door het scheepswrak dwaalt, moet je Pinokkio helpen bij het verzamelen van hout om een rokerig vuurtje te stoken. Door tegen kratten aan te draaien kun je ze in stukken breken. Steek het hout aan en Monstro zal iedereen naar buiten, de zee in niezen. Kijk uit voor krabben en hout met scherpe punten, en vind Geppetto, zodat jullie samen kunnen ontsnappen.





LEVEL NEGEN: ESCAPE FROM MONSTRO (ONTSNAPPING VAN MONSTRO)

Achtervolgd door de machtige Monstro moet je Pinokkio en Geppetto helpen roeien en hun vlot in veiligheid te brengen door te bukken en van rots naar rots te springen. Als je vlot een steen raakt en in stukken breekt, vergeet dan niet eerst aan de veiligheid van iemand anders te denken en dan pas aan jezelf – het leven van Geppetto kan er van af hangen. Doe het op de juiste manier en de Blauwe Fee zal voor de laatste keer verschijnen om het Blauwe Insigne van Onbaatzuchtigheid aan Pinokkio uit te reiken.

Dankzij jouw hulp heeft Pinokkio bewezen dat hij het waard is om een echte jongen te zijn. De Blauwe Fee zwaait met haar magische toverstaf en de droom van Gepetto wordt werkelijkheid.

Aantekeningen



Credits



FOR DISNEY INTERACTIVE :

Senior Producer: Patrick Gilmore
Associate Producer: Leila Chang
Project Manager: Chip Vollers
Production Administrator: James Mellot
Test Supervisor: Jeffrey W. Blattner
Lead Tester: Mary Schuyler
Testers: John Castro, Patrick Larkin, Ronnie Louie, Daryl David, Jesse David, Andre Aguilar, Toby Espiritu, Weijan Strand, David Mendelson
Documentation: Andrea Smith
Special Thanks to Michael Clement

FOR LONDON STUDIOS, VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT :

Programming: Dave Chapman (Mega Drive), Leo Shirenko, Richard Turner (SNES), Phil Lewin (32X)
Head Programmer: Mike Ball
Chief Designer: Dan Marchant
Assistant Designer: Sarah Thompson
Head Artist: Kevin Oxland
Animators: Patrick Bierne, Stephen Cavalier, Paul Hallewell, Simon Swift
Sprite Artists: Mark Anthony, Wayne Dalton, Marina Vydelingum, Eric Bailey, Matt Butler.
Aux Studios Westwood : Cindy Chin, Frank Saxton, Penina Finger, Kennn Seward, Andy Wilson
Background Artists: Mark Bentley, Emma Cubberley, Jonathan Green
Music and Sound Effects: Alistair Brimble
Storyboards: Sean Millard
Producer: Dave Vout
Assistant Producer: Paul Welton
Executive Producer: Tony Fagelman
Director: Dan Marchant

Special Thanks to all the Studio's London team: Julian Rignall, Jonathan Howard and Louis Castle.

FOR WALT DISNEY FEATURE ANIMATION, ANIMATION SERVICES:

Producer: Paul Curasi
Associate Producer: Chuck Williams
Character Design and Development: Jim Story, Seung Kim, Michael Benet
Supervising Animators: Chris Bradley, Uli Meyer
Animators: Michael Benet, Tim Massa, Tony Stanley, Darko Cesar, Rob Corley, Elliot Bour, Travis Blaise, Gary Dunn, Dean Roberts, Arnaud Bethier, Tom Lock, Panagiotis Rappas, Andreas Wessel-Therhorn, Mark Broecking
Assistant Animators: Arden Chan, Kevin Proctor, Merritt Andrews, Caroline Clifford, Kim Torpey, Craig Grasso
Effects Animators: Joe Gilland, Gary Sole
Image Processing: Cyndi Sager, Heather Pritchett
Animation Check: Jacqueline Hooks
Scanning: Jay Schindell
Editor: Jeff Draheim
Post-Production Associate: Gary Blair
Production Management:
Production Manager: Cammie Cavallin
Production Coordinators: Laura Robertson, Julie Pye
Production Assistants: Scott Hutton, Barney North
Assistant to the Producer: Annette Laguer
Personnel Administrator: Jan Seketa
Business Manager: Cindy Beltz
Production Accountant: Stephanie Thrift
Technical Support: Enrique Santos, Todd King

[1295SSH]

180 DAGEN GARANTIE

Super Nintendo Entertainment System SPELCASSETTES

Nintendo Netherlands B.V. respectievelijk Nintendo Belgium BVBA («Nintendo») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat deze spelcassette voor het Super Nintendo Entertainment System («cassette») gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen. Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal Nintendo de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Bel in geval van storing eerst de Technische Dienst van Nintendo (telefoonnummers hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen zal hij u adviseren de cassette aan uw dealer te retourneren, dan wel deze, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar:

Nintendo Netherlands B.V.
T.a.v. Technische Dienst
Postbus 6277
4000 HG TIEL
NEDERLAND
Tel. 0344-614234

Nintendo Repair Service
Trade Mart, Postbus 271
1020 Brussel
BELGIË
Tel. 02-4789048

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van Nintendo - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de Technische Dienst van Nintendo in Nederland - tussen 8.30 en 17.00 uur - onder nummer 0344-614234, of met de Nintendo Repair Service in België - tussen 9.00 en 17.30 uur - onder nummer 02-4789048.

Als na inspectie door de Technische Dienst blijkt, dat de cassette niet kan worden gerepareerd, zal deze naar u worden teruggezonden.

Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik, of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

Heeft u spelvragen? Bel de Nintendo Spellijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur. Telefoonnummer 06-90490444 (fl. 1,-/min.).
In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 14.00 en 18.00 uur op SOS Nintendo: 02-478.92.08 of The Sound of Nintendo op 0900.27.123* – 24 uur op 24, 7 dagen op 7 bereikbaar.

* Kostprijs: 6,03 bf per 20 sec. tijdens de week en 6,03 bf per 40 sec. 's avonds en tijdens het weekend. Deze telefoonnummer werkt alleen in België.

VRAGEN OVER NES, SUPER NES OF GAME BOY SPELLEN?

BEL DE NINTENDO SPELLIJN !

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar NES, Super NES of Game Boy bezitters zitten daar gelukkig niet mee! Die bellen gewoon de Nintendo Spellijn:

In Nederland:

06-90490444 (fl. 1,-/min.)

In België:

SOS Nintendo: 02-478.92.08

The Sound of Nintendo: 0900.27.123*

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur. In België kan dat voor de SOS Nintendo van maandag t/m vrijdag tussen 14.00 en 18.00 uur en voor The Sound of Nintendo 24 uur op 24, 7 dagen op 7 bereikbaar.

De speladviseurs van Club Nintendo – de grootste club van de Benelux – weten altijd raad. Even bellen dus... en gewoon weer lekker verder spelen!

* Kostprijs: 6,03 bf per 20 sec. tijdens de week en 6,03 bf per 40 sec. 's avonds en tijdens het weekend. Deze telefoonnummer werkt alleen in België.



DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR NINTENDO